SPECTRUM - AMSTRAD

It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2™ JUDGMENT DAY



ocean

TERMINATOR 2

It is the near future...battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

SPECTRUM 128/+2/+2A [128K ONLY]

CASSETTE

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press the ENTER key. Follow on-screen instructions.

SPECTRUM +3

DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on-screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

TAPE NOTE: This game loads in a number of parts - follow the on-screen instructions.

CPC 664 AND 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/ RETURN key. Follow the on-screen instructions.

TAPE NOTE: This game loads in a number of parts - follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

Note: There is no pause option during the bonus round.

SPECTRUM

You can play this one-player game using the keyboard (which is fully definable) or joystick.

AMSTRAD

You can play this one-player game using the keyboard or joystick.

PRESET KEYBOARD KEYS

P	-	PAUSE/UNPAUSE
Q	-	UP
A	-	DOWN
L	-	RIGHT
K	-	LEFT
SPACE	-	FIRE

JOYSTICK

LEFT	-	WALK LEFT
RIGHT	-	WALK RIGHT
UP	-	HEAD BUTT
DOWN	-	CROUCH
UP & FIRE	-	UPPERCUT
DOWN & FIRE	-	KNEE
LEFT & FIRE	-	PUNCH
RIGHT & FIRE	-	KICK

STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

BIKE LEVEL:	50 points bonus - collect spherical light storm objects
	100 points bonus - collect spherical light storm objects
	life bonus - collect spherical star ball object

The score will increment continually for as long as the player survives.

HELICOPTER LEVEL: 250 points per hit on helicopter

The score will increment continually for as long as the player survives.

SWAT LEVEL:	100 points per man
COMBAT LEVEL:	300 points per bullet
	100 points per long range hit
	50 points per close range hit

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

You are in control of the T101 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

LEVEL 2

Take control of the T101 and John on a Harley Davidson motorbike. Manoeuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T101 loses energy. Crashing into the lorry means that John loses energy.

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T101's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T101's energy.

LEVEL 4

The T101 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 5

Your task is to rearrange the blocks on the T101's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T101 full energy.

LEVEL 6

T101 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter. Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it. To target the helicopter steady the van for a couple of seconds. Beware of the traffic on the freeway and the shots from the helicopter.

LEVEL 7

T101 must battle it out for the last time with the T1000 whose ability to regenerate has been lost through immersion in liquid nitrogen. Therefore, any damage the T1000 takes will now be permanent.

HINTS AND TIPS

On the Motor bike level learn the route and collect as many Life bonuses as possible.

Combat sections - don't retreat, keep attacking and make your bullets count.

Helicopter level - keep moving, make it hard for the T1000 to target you.

Bonus (puzzle) levels - If you cannot complete the puzzle try to end with as many tiles in the correct position as possible.

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Dementia



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

TERMINATOR 2

Cela se passe dans un futur très proche...La bataille fait rage entre l'homme et la machine. Malgré la puissance effrayante des machines les rebelles sont en train de l'emporter...jusqu'à ce que SKYNET, l'ordinateur qui les contrôle, envoye un Terminator à travers le Temps pour détruire Sarah Connor, la mère du chef rebelle, vivant en l'année 1984.
Ils échouent.
Mais, pas découragés pour autant, ils envoient un autre Terminator en l'année 1994 pour atteindre John Connor, le futur chef rebelle qui n'était encore qu'un enfant à l'époque.
La résistance a le devoir de le protéger.
Une fois encore, les rebelles ont été capables d'envoyer un guerrier solitaire pour le protéger. Cette fois, ils se battront en terrain ennemi. Cette fois une machine se battra contre son semblable.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC464

Insère la cassette rebobinée dans la console, tape RUN" et ensuite ENTER/RETURN. Suis les instructions qui apparaissent sur l'écran. Si un lecteur de disque est connecté, tape |TAPE et ensuite ENTER/ RETURN. Tape ensuite RUN" et ENTER/RETURN. Le symbole est obtenu en pressant la touche SHIFT et en tapant la touche @.
Instruction pour la cassette: ce jeu s'amorçe en plusieurs étapes. Suis les instructions sur l'écran.

CPC664 ET 6128

Connecte un lecteur de cassette adéquat en t'assurant que les fiches correctes sont branchées comme indiqué dans le livret d'instructions destiné aux utilisateurs. Insère la cassette rebobinée dans le lecteur et tape |TAPE ensuite tape ENTER/RETURN. Tape alors RUN" et ENTER/ RETURN. Suis les instructions sur l'écran.
Instruction pour la cassette: ce jeu s'amorçe en plusieurs étapes. Suis les instructions sur l'écran.

DISQUE

Insère le disque du logiciel dans le lecteur en maintenant la face A vers le haut. Tape |DISC ensuite ENTER/RETURN pour t'assurer que la machine peut accèder au lecteur. Tape maintenant RUN"DISC et ENTER/RETURN. Le jeu s'amorçera automatiquement.

COMMANDES

NB: Il n'y a pas d'option PAUSE durant la phase bonus.
Tu peux jouer seul à ce jeu en utilisant le clavier ou le joystick.

TOUCHES DE CLAVIER PRE-PROGRAMMEES

P	-	Pause/fin de pause
Q	-	Haut
A	-	Bas
L	-	Droite
K	-	Gauche
Espace	-	Feu

JOYSTICK

Gauche	-	marche vers la gauche
Droite	-	marche vers la droite
Haut	-	coup de tête
Bas	-	accroupi
Haut et Feu	-	coup au menton
Bas et Feu	-	coup de genoux
Gauche et Feu	-	coup de poing
Droite et Feu	-	coup de pied

ETAT ET SCORES

Les points sont accordés de la manière suivante:
Niveau MOTO:
50 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,
100 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,
Bonus - vie - collecte l'objet sphérique étoilé.
Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.
Niveau HELICOPTERE: 250 points par coup au but sur l'hélicoptère.
Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.
Niveau SWAT: 100 points par homme.
Niveau COMBAT: 300 points par cartouche
100 points par coup au but à longue distance
50 points par coup au but à bout portant.
5000 POINTS SONT ACCORDES POUR CHAQUE NIVEAU COMPLETE.
Le panneau d'état montre: Les visages des personnages en jeu et le niveau d'énergie qui leur reste.

LE JEU

NIVEAU 1

Tu contrôles le Terminator T101. Tu dois abattre le T1000, temporairement, pour permettre à John d'échapper.

NIVEAU 2

Prends contrôle du T101 et de John. Embarque les sur une Harley Davidson. Dirige-la au travers des ravines pendant que le T1000 te poursuit dans un camion remorque. Chaque fois que tu emboutiras un objet, le T101 perdra de l'énergie; si tu emboutis le camion, ce sera le tour de John d'en perdre.

NIVEAU 3

Dans cette section, tu dois proçéder à une opération mineure sur le bras du T101. Ceci peut être effectué en déplaçant le curseur lumineux autours de la grille et en arrangeant les blocs dans un ordre correct. Ce niveau est chronomètré. Si tu finis le puzzle dans les temps, le T101 regagnera toute son énergie.

NIVEAU 4

Le T101 doit gagner assez de temps pour que Sarah et John puissent échapper par l'ascenceur du parking.

NIVEAU 5

Ta tâche consiste à réarranger les blocs sur le visage du T101 jusqu'à ce qu'il corresponde à l'image originale. Ce niveau est également chronomètré. Si tu le finis dans les temps, le T101 regagnera également toute son énergie.

NIVEAU 6

Le T101 est en contrôle de la camionette SWAT dans laquelle Sarah et John prennent la fuite. T1000 les poursuit en hélicoptère. Sarah peut tirer sur l'hélicoptère de l'arrière de la camionette. Tu dois brouiller les fonctions de contrôle de l'hélicoptère en lui tirant dessus. Pour bien viser l'hélicoptère, tu dois stabiliser la camionette pendant quelques secondes. Fais attention au traffic sur l'autoroute et aux rafales venant de l'hélicoptère.

NIVEAU 7

Et finalement,le T101 doit se battre jusqu'au bout avec le T1000 qui a perdu sa capacité à se regénerer après avoir été immergé dans du nitrogène liquide. Dorénavant, tous les dommages subis par le T1000 seront permanents.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

Niveau MOTO: apprends le parcours et accumule autant de Bonus-vie que tu pourras.
Sections COMBAT: ne bats pas en retraite, continue à attaquer et score tes cartouches.
Niveau HELICOPTERE: n'arrête pas de te déplacer, empêche le T1000 de te prendre en cible.
Niveaux Bonus (puzzle): si tu ne peux pas achever le puzzle, essaye de mettre le plus grand nombre possible de blocs dans la position correcte.

GENERIQUE

Conversion par Dementia.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

